1	Conteúdo ;ão a sistemas gráficos:
1	;ão a sistemas gráficos:
1	
Postar no AVA3 os integrantes das equipes	1.1. Histórico e aplicações,1.2. Conceitos gerais,1.3. Principais áreas da Comp. Gráfica,1.4. Dispositivos de entrada e saída gráficos,
O4 S-409 segunda-feira 15/08/22 Entrega N1: 12/08/22 Entrega N1: 12/08/22 Tintega N1: 12/08/22 Tint	
19/08/22 19/08/22	ução a biblioteca gráfica (OpenGL).
Entrega N1: 12/08/22	
segunda-feira 22/08/22	
22/08/22 Pipe-line gráfico: visão geral Introdução a biblioteca gráfica (OpenGL) Sistemas de coordenadas na biblioteca gráfica (SRU) e Espaço Gráfico (Ortho2D) 7 S-409 sexta-feira 26/08/22 Programação orientada a eventos e funções callback (teclado e mouse) Programação orientada a eventos e funções callback (teclado e mouse) Primitivas básicas (vértices, linhas, polígonos, círculos) 8 S-409 segunda-feira 29/08/22 Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas 9 S-409 sexta-feira 02/09/22 Curvas cúbicas - Splines (N2-6) 10 S-409 sexta-feira 09/09/22 Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas 12 S-409 segunda-feira 12/09/22 Bounding Box (N2-7) 13 S-409 sexta-feira 16/09/22 Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas 14 S-409 segunda-feira 19/09/22 Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas 15 S-409 sexta-feira 23/09/22 Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas 16 S-409 segunda-feira 26/09/22 Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas 16 S-409 segunda-feira 26/09/22 Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas 17 S-409 segunda-feira 26/09/22 Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas 18 S-409 segunda-feira 26/09/22 Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas 19 S-409 segunda-feira 26/09/22 Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas 19 S-409 segunda-feira 26/09/22 Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas	
2 Primitivas básicas (vértices, linhas, polígonos, círculos)	
2.1 Estrutura 2.2 Sistema 10 S-409 segunda-feira 05/09/22 Curvas cúbicas - Splines (N2-6) (OpenGL), 2.3 Primitiva 2.3 Primitiva 2.3 Primitiva 2.3 Primitiva 2.4 S-409 segunda-feira 12/09/22 Bounding Box (N2-7) (S-409 segunda-feira 16/09/22 Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas 14 S-409 segunda-feira 19/09/22 Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas 15 S-409 segunda-feira 23/09/22 Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas 16 S-409 segunda-feira 26/09/22 Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas	2. Conceitos básicos de Computação Gráfica: 2.1 Estruturas de dados para geometria, 2.2 Sistemas de coordenadas na biblioteca gráfica (OpenGL), 2.3 Primitivas básicas (vértices, linhas, polígonos, círculos e curvas cúbicas - splines).
2.2 Sistemate	
11 S-409 sexta-feira 09/09/22 Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas 2.3 Primitiva círculos e cu 12 S-409 segunda-feira 12/09/22 Bounding Box (N2-7) círculos e cu 13 S-409 sexta-feira 16/09/22 Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas 14 S-409 segunda-feira 19/09/22 Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas 15 S-409 sexta-feira 23/09/22 Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas 16 S-409 segunda-feira 26/09/22 Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas	
12 S-409 segunda-feira 12/09/22 Bounding Box (N2-7) 13 S-409 sexta-feira 16/09/22 Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas 14 S-409 segunda-feira 19/09/22 Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas 15 S-409 sexta-feira 23/09/22 Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas 16 S-409 segunda-feira 26/09/22 Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas	
13 S-409 sexta-feira 16/09/22 Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas 14 S-409 segunda-feira 19/09/22 Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas 15 S-409 sexta-feira 23/09/22 Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas 16 S-409 segunda-feira 26/09/22 Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas	
14S-409segunda-feira19/09/22Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas15S-409sexta-feira23/09/22Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas16S-409segunda-feira26/09/22Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas	curvas cubicas - spiiries).
15 S-409 sexta-feira 23/09/22 Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas 16 S-409 segunda-feira 26/09/22 Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas	
16 S-409 segunda-feira 26/09/22 Desenvolvimento Atividade N2, dúvidas	
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	
Entrega N2: 29/09/22 5 semanas	
iniciar> Atividade (N3-1/13)	
17 S-409 sexta-feira 30/09/22 Mostrar o VisEdu-CG (exemplos) em 2D Pipe-line gráfico: visão geral, no contexto do trabalho N3	
18 S-409 segunda-feira 03/10/22 Desenvolvimento Atividade N3, dúvidas	
19 S-409 sexta-feira 07/10/22 Algoritmos de seleção (Scan Line, paridade) 3. Conceitos	tos básicos de 2D:
	amação orientada a eventos,
3 21 S-409 Sexta-feira 14/10/22 Grafo de Cena 3.3 Algoritm	3.2 Funções callback (teclado e mouse), 3.3 Algoritmos de seleção e Boundaring Box, 3.4 Modelos de Cores,
	ação e aplicação de texturas.
24 S-409 segunda-feira 24/10/22 Desenvolvimento Atividade N3, dúvidas	
25 S-409 sexta-feira 28/10/22 Desenvolvimento Atividade N3, dúvidas	
26 S-409 segunda-feira 31/10/22 Desenvolvimento Atividade N3, dúvidas	
Entrega N3: 03/11/22 Deservolvimento Atividade N3, duvidas	
27 S-409 sexta-feira 04/11/22 iniciar> Definição do trabalho (N4) Pipeline de visualização: loop, display e render Exemplo da aplicação: labirinto	
	tos básicos de 3D:
4.2 Sistemas (profundidad La Projeções (ortogonal e perspectiva) e viewport (profundidad La P	4.1 Pipeline de visualização: loop, display e render, 4.2 Sistemas de referência e Câmera sintética (profundidade de campo), 4.3 Projeções (ortogonal e perspectiva) e viewport, 4.4 Coordenadas homogêneas, Transformações geométricas 2D/3D e Composição de transformações geométricas.
30 S 400 segunda foira 14/11/22 Egrindo: Proclamação da Popública 4.4 Coorden	
32 S-409 segunda-feira 21/11/22 Desenvolvimento Atividade N4, dúvidas	
Entrega N4: 24/11/22 3 semanas	
33 S-409 sexta-feira 25/11/22	
34 S-409 segunda-feira 28/11/22 Apresentação Atividade: N4	
35 S-409 sexta-feira 02/12/22	
Último dia para entregar os diários de classe 2022/2: 03/12/22 - 13/12/22	